



教育部职业教育与成人教育司推荐教材
中等职业学校计算机应用与软件技术专业教学用书

Visual Basic 程序设计基础

周察金 主编



技能型紧缺人才
培养培训系列教材



高等教育出版社

教育部职业教育与成人教育司推荐教材

中等职业学校计算机应用与软件技术专业教学用书

Visual Basic 程序设计基础

周察金 主编

黄河明 龙天才 主审

高等教育出版社

内容提要

本书是根据教育部“技能型紧缺人才培养培训工程”的总体要求和教育部可视化编程应用课程的教学基本要求编写而成的。在编写过程中还参考了全国计算机等级考试二级 Visual Basic 语言程序设计的考试大纲。

本书主要介绍面向对象程序设计的基础知识和基本方法,重点培养学生的程序设计能力。本书按照“任务驱动法”的设计思想组织内容,按照从感性认识上升到理性认识的认知过程介绍新知识、新方法,并根据中等职业学校学生的认知规律,使用通俗易懂的语言,由浅入深、由易到难地进行讲解。

本书可供中等职业学校计算机应用与软件技术专业以及其他相关专业使用,也可作为计算机等级考试的辅导用书和各类计算机培训课程的教学用书,还可供计算机爱好者参考。

图书在版编目(CIP)数据

Visual Basic 程序设计基础/周察金主编. —北京: 高等教育出版社, 2005.12

ISBN 7-04-018014-6

I. V… II. 周… III. BASIC 语言—程序设计—专业学校—教材 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 132985 号

策划编辑 陈 红 责任编辑 焦建虹 封面设计 王 晔
版式设计 马静如 责任校对 王 雨 责任印制 杨 明

出版发行 高等教育出版社

社 址 北京市西城区德外大街 4 号

邮政编码 100011

总 机 010-58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司

印 刷 北京市联华印刷厂

开 本 787 × 1092 1/16

印 张 15

字 数 360 000

购书热线 010-58581118

免费咨询 800-810-0598

网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>

网上订购 <http://www.landraco.com>
<http://www.landraco.com.cn>

畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2005 年 12 月第 1 版

印 次 2005 年 12 月第 1 次印刷

定 价 19.50 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 18014-00

郑 重 声 明

高等教育出版社依法对本书享有专有出版权。任何未经许可的复制、销售行为均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人将承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。为了维护市场秩序，保护读者的合法权益，避免读者误用盗版书造成不良后果，我社将配合行政执法部门和司法机关对违法犯罪的单位和个人给予严厉打击。社会各界人士如发现上述侵权行为，希望及时举报，本社将奖励举报有功人员。

反盗版举报电话：(010) 58581897/58581896/58581879

传 真：(010) 82086060

E - mail：dd@hep.com.cn

通信地址：北京市西城区德外大街4号

高等教育出版社打击盗版办公室

邮 编：100011

购书请拨打电话：(010)58581118

出版说明

为了贯彻《国务院关于推进职业教育改革与发展的决定》的精神,促进职业教育更好地适应社会主义现代化建设对生产、服务第一线技能型人才的需要,教育部、劳动和社会保障部、国防科工委、信息产业部、交通部、卫生部联合发出了关于实施“职业院校制造业和现代服务业技能型紧缺人才培养培训工程”的通知。

根据“工程”的精神,教育部、信息产业部联合推出了《中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》,对职业教育教学改革提出了新的要求。即:职业教育是就业教育,要按照职业教育本身所固有的规律,在借鉴国内外成功经验的基础上,建立具有鲜明职业教育特点的课程体系。方案强调照顾学生的经验,强调合作与交流,强调多种教学方式交替使用,强调教师是学生学习过程的组织者和对话伙伴。

为了帮助职业学校教师理解新的教学理念,更好地实施技能型紧缺人才培养计划,在深刻理解新的教学指导方案的基础上,高等教育出版社率先出版一套计算机应用与软件专业领域教育部推荐教材,以期帮助教师理解方案和组织教学,其特点有:

1. 借鉴国外先进的职业教育经验

研究了国外职业教育的各种模式,如英国的 BTEC 模式、印度的 NIIT 模式和澳大利亚的 TAFE 模式等,学习借鉴这些模式的优秀之处,又不拘泥于某种模式。

2. 协作式学习方式

强调以学生的团队学习为主,学生分成小组共同就某些问题进行讨论。把学习思考放在同等重要的位置。在有限的时间内,使学生最大限度地掌握技能,并掌握自主学习的方法,为其今后的知识和能力拓展打下良好的基础。通过这种方法,有效地培养学生的沟通能力,如口头表达能力、书面表达能力、理解他人的能力和发表自己见解的能力。

3. 采用项目教学法组织教材

通过项目的活动过程培养学生的分析问题能力、团队精神、法律意识和沟通能力。项目相对较小,使学生对单个项目的学习过程不会太长,以减少学生的学习难度,提高学习兴趣。

4. 精心组织教材开发队伍

邀请教育专家、计算机专家、企业人士、职教教师共同参与项目开发,特别注意吸收双师型教师参加。

5. 根据项目特点设计课程解决方案

教材的组织是一个项目的解决方案,不是知识的细化,不以教会学生知识为目标,而以帮助学生掌握项目实施过程为目的。

6. 提供分层教学

书中实训指导、作业编排有一定的梯度,以适应不同类别、不同能力学生的需要。

7. 配套完备的教学解决方案

教材出版的同时,与之配套的相关的素材将通过“中等职业教育教学资源网”(<http://sv.hep.com.cn>) 公布,供任课教师免费下载。

通过以上方式,高等教育出版社将为职业院校师生提供精良的教学服务,有不完备的地方欢迎广大职业院校的师生给予批评指正。

高等教育出版社

2005年5月

前 言

本书是根据教育部“技能型紧缺人才培养培训工程”的总体要求和教育部可视化编程应用课程的教学基本要求编写而成的。在编写过程中还参考了全国计算机等级考试二级 Visual Basic 语言程序设计的考试大纲。

本书按照可视化编程应用课程的教学基本要求和 Visual Basic 语言的特点选取内容,涵盖教学基本要求中所规定的知识点。主要介绍面向对象程序设计的基础知识和基本方法,重点培养学生的程序设计能力。全书共分 7 章。

第 1 章介绍 Visual Basic 的基本操作和面向对象程序设计的基础知识。

第 2 章介绍 Visual Basic 窗体的设计方法和标签、文本框、命令按钮的设计方法以及 Visual Basic 的图形功能。

第 3 章介绍 Visual Basic 的数据及其运算,包括 Visual Basic 的数据类型、运算符和表达式、常用函数等内容。

第 4 章介绍 Visual Basic 程序控制结构,重点介绍了选择结构和循环结构的程序设计方法以及程序调试的基本方法。

第 5 章介绍过程的使用以及复选框、单选按钮、框架、列表框和组合框等常用对象的设计方法。另外,还简单介绍了数据库访问技术。

第 6 章介绍菜单与工具栏的设计方法。

第 7 章介绍编译、发布应用程序以及文件管理的方法。

按照“任务驱动法”的设计思想,本书设计了学籍管理这个大任务,并将其分解成保存数据、修改数据、查询数据等若干个小任务,每个案例完成一个小任务。这样既可以保证教学内容的完整性和连续性,又可以使学生循序渐进地学习程序设计的基本方法以及编写应用程序的思想和基础知识。

按照从感性认识上升到理性认识的认知过程,本书尽量根据上机操作的结果介绍新知识、新方法。学生可先通过观察程序运行结果得到感性认识,然后再学习相应的基础知识,并将其应用于具体程序。这样就彻底改变了先介绍基础知识,再应用其编写程序的传统程序设计教材的编写方法。

根据中等职业学校学生的认知规律,本书使用了通俗易懂的语言,由浅入深、由易到难地进行介绍。本书还配备了丰富的实例,而且在部分例题中给出了详细的分析,可引导学生完成程序设计。另外,每章的开头都给出“本章学习目标”,以便学生明确学习目的;正文中的“探索与思考”鼓励学生探索新问题,并思考解决问题的方法;每章结尾给出“小结”,帮助学生掌握每章的知识和技能;精心安排的“上机实习”可将课堂教学和上机实习有机地结合在一起,帮助学生掌握教材内容。

本书参考学时为 72 学时,具体分配如下表所示。

教 学 内 容	学 时	教 学 内 容	学 时
第 1 章	6	第 5 章	10
第 2 章	8	第 6 章	6
第 3 章	10	第 7 章	10
第 4 章	14	机动	8

本书由周察金担任主编，唐敏担任副主编。其中，第 1 章和第 7 章由成都职业技术学院周察金编写，第 2 章和第 4 章由西南民族大学唐敏编写，第 3 章和第 5 章由宜宾学院吴宇编写，第 6 章由成都职业技术学院赖怡梅编写。

本书由四川师范大学计算机科学学院黄河明教授和成都市财贸高级职业中学龙天才审稿，他们为本书做了大量工作，提出了许多宝贵意见，使本书增色不少。

在本书的编写过程中，还得到了成都职业技术学院、西南民族大学、宜宾学院有关领导的大力支持，在此一并表示衷心的感谢！

由于作者水平有限，且时间短促，书中难免存在不妥之处，敬请广大读者批评指正。

作 者

2005 年 8 月

目 录

第 1 章 Visual Basic 的基本操作	1	小结	33
1.1 实例 1——一个简单的 Visual Basic 程序	1	习题	34
1.2 Visual Basic 集成环境的基本操作	5	第 2 章 Visual Basic 窗体	37
1.2.1 Visual Basic 的启动和退出	5	2.1 实例 2——制作学籍管理系统的封面	37
1.2.2 Visual Basic 的集成开发环境	6	2.2 窗体的设计	40
1.2.3 获取帮助信息	9	2.2.1 窗体概述	40
1.3 面向对象程序设计的基础知识	11	2.2.2 窗体的常用属性	40
1.3.1 几个基本概念	11	2.2.3 窗体的常用事件和方法	43
1.3.2 Visual Basic 程序设计的基本方法	13	2.2.4 使用多个窗体	48
1.3.3 编写事件过程代码的基本操作	14	2.3 标签、文本框和命令按钮的使用	49
1.3.4 编码规则与注释	16	2.3.1 标签的使用	49
1.4 Visual Basic 控件的基本操作	18	2.3.2 文本框的使用	51
1.4.1 控件的分类	19	2.3.3 命令按钮的使用	53
1.4.2 编辑控件	20	2.4 Visual Basic 绘图基础	54
1.4.3 设置控件的属性值	23	2.4.1 使用 Visual Basic 的控件插入图片	54
1.5 Visual Basic 工程的基本操作	24	2.4.2 绘制图形	56
1.5.1 新建工程	25	上机实习	60
1.5.2 添加和移去文件	26	上机实习 2.1 设计窗体	60
1.6 阅读材料	27	上机实习 2.2 标签、文本框和命令按钮的用法	61
1.6.1 程序设计语言概述	27	上机实习 2.3 制作图形显示界面	62
1.6.2 Visual Basic 语言的特点	29	小结	63
上机实习	30	习题	63
上机实习 1.1 认识 Visual Basic 的工作界面	30	第 3 章 数据及其运算	66
上机实习 1.2 编写事件过程代码的基本操作	31	3.1 实例 3——保存学生的基本数据	66
上机实习 1.3 控件的基本操作	32	3.2 Visual Basic 的基本数据类型	71
上机实习 1.4 工程的基本操作	33	3.2.1 数据与数据类型	71
		3.2.2 数值型数据	72

3.2.3 其他数据类型	74	4.4.1 基于条件的循环	119
3.3 常量和变量	75	4.4.2 指定次数的循环	127
3.3.1 几个概念	75	4.4.3 简单的动画设计	130
3.3.2 常量	75	4.5 程序调试	131
3.3.3 变量	76	4.5.1 程序模式	131
3.4 运算符和表达式	81	4.5.2 程序的错误类型	132
3.4.1 算术运算符和算术表达式	81	4.5.3 程序调试的基本方法	134
3.4.2 字符运算符和字符表达式	83	上机实习	139
3.4.3 关系运算符和关系表达式	83	上机实习 4.1 选择结构程序设计	139
3.4.4 逻辑运算符和逻辑表达式	84	上机实习 4.2 循环结构程序设计 1	140
3.4.5 各种运算符的优先级	85	上机实习 4.3 循环结构程序设计 2	140
3.5 常用函数	85	小结	141
3.5.1 数学函数	86	习题	142
3.5.2 字符串函数	86	第 5 章 过程的使用	146
3.5.3 日期函数	88	5.1 实例 5——查询学生数据	146
3.5.4 测试函数	88	5.2 Visual Basic 的过程	149
3.5.5 转换函数	89	5.2.1 程序模块的分类	149
3.5.6 人机对话函数	91	5.2.2 创建过程	150
3.6 数组	93	5.2.3 调用过程	152
3.6.1 静态数组	93	5.2.4 变量的作用域	154
3.6.2 动态数组	95	5.3 复选框、单选按钮和框架的 使用	158
上机实习	98	5.3.1 框架的使用	161
上机实习 3.1 理解 Visual Basic 的 基本数据类型	98	5.3.2 复选框的使用	162
上机实习 3.2 熟悉运算符和表达式	98	5.3.3 单选按钮的使用	162
上机实习 3.3 使用 Visual Basic 的 内部函数	99	5.4 列表框和组合框的使用	163
上机实习 3.4 数组的使用	99	5.4.1 列表框控件	165
小结	100	5.4.2 组合框控件	167
习题	100	5.5 数据库访问技术	168
第 4 章 Visual Basic 程序控制结构	103	5.5.1 可视化数据管理器	168
4.1 实例 4——编辑学生数据	103	5.5.2 Data 控件	170
4.2 顺序结构	107	5.5.3 记录集对象	171
4.3 选择结构	108	5.5.4 数据绑定控件	172
4.3.1 双分支选择结构	108	上机实习	173
4.3.2 单分支选择结构	112	上机实习 5.1 过程的应用	173
4.3.3 多分支选择结构	114	上机实习 5.2 复选框、单选按钮 和框架的应用	174
4.4 循环结构	119		

上机实习 5.3 列表框和组合框的应用	174	习题	192
上机实习 5.4 数据库访问技术的应用	174	第 7 章 文件管理	194
小结	175	7.1 实例 7——编译学籍管理系统	194
习题	176	7.2 编译和发布程序	199
第 6 章 菜单与工具栏的设计	179	7.2.1 编译应用程序	199
6.1 实例 6——创建学籍管理系统的菜单	179	7.2.2 打包和发布应用程序	200
6.2 下拉式菜单的设计	182	7.2.3 安装和卸载应用程序	201
6.2.1 创建下拉式菜单	183	7.3 文件管理	202
6.2.2 编辑下拉式菜单结构	185	7.3.1 文件的结构和分类	202
6.2.3 通用对话框	185	7.3.2 访问顺序文件	203
6.3 工具栏的设计	187	7.3.3 文件系统的常用语句和函数	209
上机实习	191	7.3.4 文件系统控件	217
上机实习 6.1 创建和编辑下拉式菜单	191	上机实习	222
上机实习 6.2 创建工具栏	192	上机实习 7.1 程序的编译和发布	222
小结	192	上机实习 7.2 顺序文件的访问	223
		上机实习 7.3 用文件系统控件管理文件	223
		小结	224
		习题	224

第 1 章 Visual Basic 的基本操作

【本章学习目标】

- 熟悉 Visual Basic 的工作界面。
- 理解面向对象程序设计的基本概念和基础知识。
- 掌握控件的基本操作方法。
- 掌握工程的基本操作方法。

Visual Basic 是面向对象的程序设计语言，在 Visual Basic 集成开发环境中，用户可以方便地编写、调试、运行和编译程序。要更好地使用 Visual Basic 开发应用程序，就需要熟悉其工作界面，掌握其基础知识和基本操作方法。本章将介绍 Visual Basic 的工作界面和基础知识，以及控件和工程的基本操作方法。

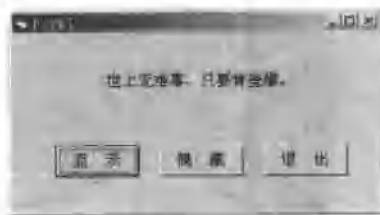
1.1 实例 1——一个简单的 Visual Basic 程序

Visual Basic 提供了一个易学易用的应用程序集成开发环境，初学者可以使用 Visual Basic 方便地编写程序。下面的实例将创建一个简单的 Visual Basic 程序，通过它可以初步领会 Visual Basic 的强大功能和简单操作，学会启动和退出 Visual Basic、创建工程、设计窗体、设计程序、运行程序等基本方法。

【实例 1】创建一个简单的 Visual Basic 程序。程序运行时显示如图 1-1 (a) 所示的窗体。单击“显示”按钮可在窗体上显示如图 1-1 (b) 所示的文本；单击“隐藏”按钮可隐藏文本，又得到如图 1-1 (a) 所示的窗体；单击“退出”按钮可结束程序，关闭窗口。



(a)



(b)

图 1-1 一个简单的示例程序

一般操作步骤如下。

准备工作：在 D 盘上新建一个文件夹 XS，用于保存本书实例中创建的文件。在 XS 文件

夹中再新建 LT 和 SJSX 两个文件夹，分别用于保存例题和上机实习中创建的文件。

第 1 步：启动 Visual Basic。

① 单击 Windows 任务栏中的“开始”按钮 ，打开“开始”菜单，再依次选择“程序”、“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”、“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”命令。启动 Visual Basic 后，默认显示如图 1-2 所示的“新建工程”对话框。

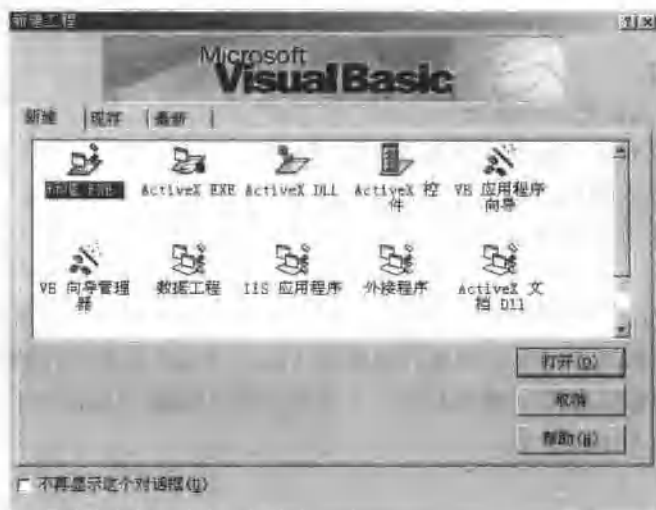


图 1-2 “新建工程”对话框

② 保持对话框中的默认选择“标准 EXE”工程，单击“打开”按钮，创建“标准 EXE”工程。屏幕显示 Visual Basic 的主窗口，如图 1-3 所示。

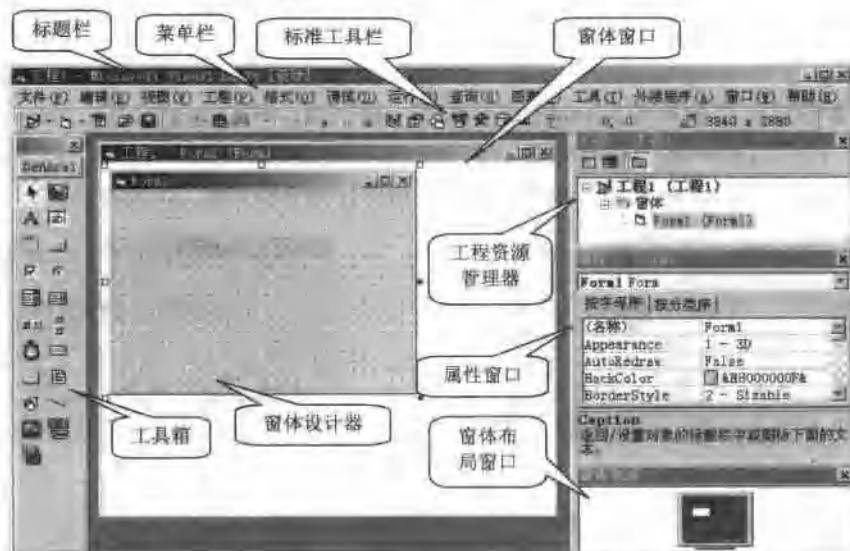


图 1-3 Visual Basic 的主窗口

第 2 步：向窗体中添加控件。

① 单击工具箱中的标签控件 (Label) ，窗体设计器中的鼠标指针将变为十字形，拖动鼠标画出控件的大小区域，即在指定位置添加一个标签控件。标签上显示的默认值为 Label1。

② 双击工具箱中的命令按钮 (CommandButton) ，在窗体设计器的中心位置添加一个默认大小的命令按钮控件，按钮上显示的默认值是 Command1。再用鼠标将其拖动到适当位置。

③ 使用相同的方法，再添加两个命令按钮，按钮上显示的默认值分别为 Command2 和 Command3。

④ 使用鼠标拖动窗体设计器的控制柄以适当调整其大小，并拖动标签和命令按钮到适当的位置，最后结果如图 1-4 所示。

第 3 步：设置标签控件的属性。

① 单击标签，则其边框上将出现 8 个控制柄 (蓝色的小矩形)。

② 在属性窗口中，单击属性列表框左边一列的 Caption 属性，如图 1-5 所示，再修改其右边属性设置框中的 Label1 为“世上无难事，只要肯登攀。”标签上显示的内容自动变为新输入的字符。



图 1-4 添加控件

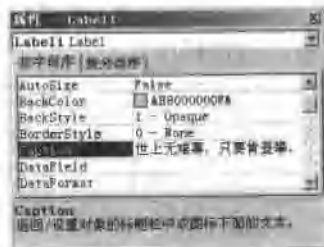


图 1-5 在属性窗口中设置控件的属性

③ 在属性窗口中，单击属性列表框左边一列的 Visible 属性，则其右边将出现一个下拉按钮 ，单击该按钮，从下拉列表中选择 False，即设置程序运行时标签不可见。

第 4 步：设置命令按钮的属性。

① 单击 Command1 命令按钮，使用前面介绍的方法，在属性窗口中将 Caption 属性的值修改为“显示”，则命令按钮上显示的内容自动变为新输入的字符。

② 使用相同的方法，将 Command2 命令按钮的 Caption 属性值改为“隐藏”，将 Command3 命令按钮的 Caption 属性值改为“退出”，完成以上操作后的结果如图 1-6 所示。

第 5 步：编辑程序代码。

① 双击“显示”按钮，打开代码编辑器窗口。在窗口左上方的对象下拉列表框中显示命令按钮的名称 Command1，代码编辑区显示默认的过程开始和结束的语句，光标位于这两行语句中间。

② 在光标处输入“Label1.Visible = True”。该语句的功能是设置标签控件的 Visible 属性为 True，使标签上显示的字符可见。

③ 在对象下拉列表框中选择 Command2，代码编辑区同时显示默认的过程开始和结束的



图 1-6 设置控件属性的结果

语句。

④ 在光标位置输入“Label1.Visible = False”。该语句的功能是设置标签控件的 Visible 属性为 False，使标签上显示的字符不可见。

⑤ 在对象下拉列表框中选择 Command3，并设置过程代码为 Unload Form1。该语句的功能是关闭窗口。完成以上操作后，程序代码如图 1-7 所示。

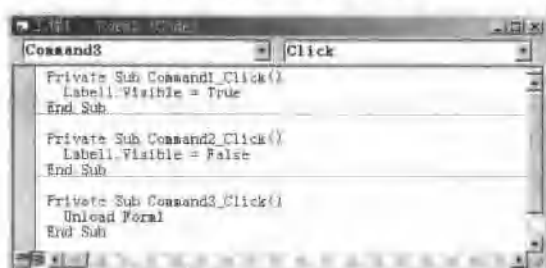


图 1-7 程序代码

⑥ 单击代码编辑器窗口中的“关闭”按钮 ，关闭该窗口。

第 6 步：运行程序。

① 单击“标准”工具栏上的“启动”按钮  或选择“运行”菜单中的“启动”命令，运行程序，即可得如图 1-1 (a) 所示的窗体。

② 单击“显示”按钮，可得到如图 1-1 (b) 所示的窗体；单击“隐藏”按钮，可得到如图 1-1 (a) 所示的窗体；单击“退出”按钮，可以关闭窗口，结束程序。

第 7 步：保存工程。

① 单击“标准”工具栏上的“保存工程”按钮  或选择“文件”菜单中的“保存工程”命令，打开“文件另存为”对话框。其中默认的“保存类型”为“窗体文件”。

② 在“保存在”下拉列表框中选择文件夹 D:\XS，在“文件名”文本框中输入窗体文件名 SL_01，设置的结果如图 1-8 所示。

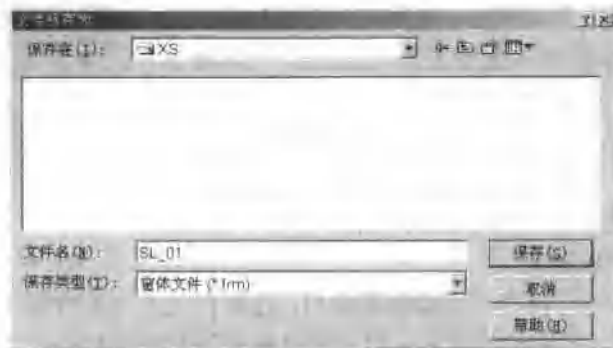


图 1-8 “文件另存为”对话框

③ 单击“保存”按钮，保存窗体文件。Visual Basic 又打开一个与“文件另存为”对话框非常相似的“工程另存为”对话框。

④ 该对话框中默认的“保存类型”为“工程文件”。在“保存在”下拉列表框中选择文件夹 D:\XS, 在“文件名”文本框中输入工程文件名 SL_01。

⑤ 单击“保存”按钮, 保存工程文件。Visual Basic 又打开如图 1-9 所示的“Source Code Control”对话框。

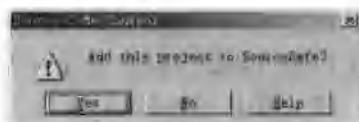


图 1-9 “Source Code Control”对话框

⑥ 单击“No”按钮。

第 8 步: 退出 Visual Basic。

① 单击窗体窗口的“关闭”按钮 , 关闭窗体窗口。

② 单击 Visual Basic 主窗口的“关闭”按钮 , 关闭主窗口, 退出 Visual Basic。

【说明】

- 窗体文件名中的 SL 是“实例”各字符汉语拼音的首字母。以后给文件命名也可遵循相同的原则。
- 为了便于叙述, 下面将用“菜单名”→“菜单命令”的形式表示菜单命令。例如, 选择“文件”→“保存工程”命令表示选择“文件”菜单中的“保存工程”命令, 选择“视图”→“工具栏”→“编辑”命令表示选择“视图”菜单的“工具栏”子菜单中的“编辑”命令。以后将不再一一声明。

【探索与思考】

- 新建工程后, 如果没有保存工程就直接关闭窗口, 将会出现什么情况?
- 新建工程后, 如果没有保存工程就直接关闭 Visual Basic 主窗口, 将会出现什么情况?

在实例中, 只进行了一些简单、直观的操作, 输入了 3 行程序代码, 就创建了一个简单的 Visual Basic 程序。该程序可以创建一个窗体, 窗体上有 3 个命令按钮, 单击命令按钮可以显示信息、隐藏信息或结束程序。由此可以初步体会到 Visual Basic 功能强大、操作简单、方便易学的特点。当然, 读者对实例中的许多问题可能还不清楚。例如, Visual Basic 工作界面中各个屏幕对象的功能是什么? 对象、控件、属性的意义是什么? 属性窗口各选项的功能是什么? 创建程序的一般方法是什么? 这些问题将在后面陆续介绍。

1.2 Visual Basic 集成环境的基本操作

要使用 Visual Basic 进行程序设计, 需要熟悉其集成环境, 掌握其基本操作方法。就像到一个新单位工作, 首先需要熟悉工作环境、认识一起工作的同事、掌握岗位所要求的知识和技能一样。

1.2.1 Visual Basic 的启动和退出

使用 Visual Basic 前需要先启动 Visual Basic, 用完后又需要及时退出 Visual Basic, 以释放它占用的系统资源。启动和退出 Visual Basic 的操作非常简单, 但是非常重要。

1. 启动 Visual Basic

Visual Basic 是 Windows 环境中的应用程序, 可以使用 Windows 环境中启动应用程序的一般方法启动 Visual Basic。常用的方法如下。

(1) 选择“开始”→“程序”→“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”→“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”命令启动 Visual Basic。在默认情况下，将打开如图 1-2 所示的“新建工程”对话框，用户可以使用该对话框新建工程或打开现有的工程。如果在该对话框中单击“取消”按钮，则只启动 Visual Basic，并不新建或打开工程。

(2) 双击 Windows 桌面上的“Microsoft Visual Basic 6.0 中文版”快捷方式图标，启动 Visual Basic。其功能与第(1)种方法相同。

(3) 选择“开始”→“文档”子菜单中的某个工程文件名，可以启动 Visual Basic，同时打开该工程文件。

2. 退出 Visual Basic

类似地，可以使用 Windows 环境中退出应用程序的一般方法退出 Visual Basic。常用的方法如下。

(1) 单击 Visual Basic 主窗口中的“关闭”按钮。

(2) 选择“文件”→“退出”命令。

退出 Visual Basic 时，如果没有保存编辑窗体和工程的结果，系统将显示一个对话框，询问是否保存对应的文件。

1.2.2 Visual Basic 的集成开发环境

从实例 1 可以看出，Visual Basic 的集成开发环境由窗口、菜单、工具栏和对话框组成。可以使用 Windows 环境中的一般操作方法操作 Visual Basic 的窗口、菜单、工具栏和对话框。

1. 标题栏、菜单栏与工具栏

(1) 标题栏。在如图 1-3 所示的 Visual Basic 主窗口中，标题栏位于最上面。标题栏上依次显示着窗口控制图标 ，当前工程名称“工程 1”，窗口标题 Microsoft Visual Basic，当前工程状态“[设计]”，窗口控制按钮 、、。标题栏上对象的功能和操作标题栏的方法与 Windows 窗口的标题栏相同。

(2) 菜单栏。Visual Basic 用菜单分类组织命令，菜单栏上显示菜单名，每个菜单名对应一个下拉菜单。菜单栏的位置默认显示在标题栏下面，并且 Visual Basic 菜单的表现形式和操作方法与 Windows 的菜单相同。

(3) 快捷菜单。Visual Basic 和其他 Windows 软件一样，也提供了快捷菜单。用鼠标右键单击某个对象，将弹出与该对象有关的快捷菜单。选择快捷菜单中的命令，可以方便地进行有关操作。

(4) 工具栏。Visual Basic 用工具栏组织常用的命令，工具栏上的每个按钮对应一个命令，单击这些按钮可以快速执行指定的命令。将鼠标指针指向工具栏的按钮并稍微停留一会儿，鼠标指针下面将显示该按钮的名称，通过按钮名称可以了解按钮对应的命令。

Visual Basic 有 4 个工具栏：“编辑”工具栏、“标准”工具栏、“窗体编辑器”工具栏和“调试”工具栏。选择“视图”→“工具栏”子菜单中的命令可以显示或隐藏工具栏。例如，选择“视图”→“工具栏”→“编辑”命令可以显示或隐藏“编辑”工具栏。也可以通过鼠标右键单击工具栏，通过弹出的快捷菜单显示或隐藏工具栏。

Visual Basic 默认显示的工具栏是“标准”工具栏，该工具栏的默认位置在菜单栏下面。当